

RELAZIONE PROGETTO COMUNICAZIONE DELLE SCIENZE

BE4 AFTER

di Franceschini Linda & Valer Yasmine

Il nostro progetto si intitola *BE4 AFTER* e consiste in un gioco di società in cui l'impegno mentale richiesto è in grado di stimolare e affinare importanti attitudini intellettive. Tra queste il ragionamento logico, per l'esigenza di analizzare i possibili sviluppi di ogni mossa e la capacità decisionale, per la necessità di dover scegliere, in tempi relativamente rapidi, l'azione da compiere, tra le tante possibili. I giocatori dovranno quindi elaborare una strategia che consenta di individuare l'insieme delle migliori azioni da compiere: per vincere serviranno astuzia, spirito d'osservazione e tattica.

Motivazioni

La matematica è spesso vista con antipatia da parte di molte persone, che la ritengono una materia noiosa e priva di fantasia. È proprio questo il principale motivo per cui abbiamo pensato che il modo migliore per renderla interessante sia quello di presentarla come un gioco. *BE4 AFTER* è adatto a tutte le età ma è rivolto soprattutto a bambini e ragazzi con lo scopo di far capire che la matematica non è solo la disciplina che insegna a fare i conti. In realtà, nel processo di risoluzione di molti problemi matematici, lo svolgimento dei calcoli costituisce solo il momento terminale; la fase più importante, e assai più stimolante, è proprio quella relativa alla ricerca della strategia da seguire.

Fasi progettuali

Dopo aver avuto l'idea per il gioco, abbiamo scritto le regole di base che ci hanno permesso così di iniziare da subito a giocare e sperimentare. Abbiamo quindi creato una bozza del gioco realizzando scacchiera e pedine in carta; una volta giocate alcune partite tra noi, il gioco è stato proposto ad amici e parenti. In questo modo abbiamo potuto perfezionare tutte le regole che sono state poi riportate in modo chiaro nel regolamento. Per quanto riguarda il nome del gioco, volevamo che richiamasse le principali regole in modo da poterne ricordare facilmente i punti fondamentali. In *BE4 AFTER* la presenza del numero 4 ricorda la sequenza di quattro pedine che ogni giocatore deve cercar di effettuare durante il gioco; la seconda regola che viene richiamata è quella del numero immediatamente precedente o successivo, grazie all'uso delle parole *be4* (che ha la stessa pronuncia di *before*) e *after* che in inglese significano prima e dopo.

Abbiamo poi cominciato a costruire il nostro gioco. La scacchiera è stata disegnata su una scatola nella quale è stato poi riposto tutto il materiale di gioco, le pedine sono state invece ritagliate da un asse di legno. Siccome durante il gioco è possibile sovrapporre le pedine, abbiamo deciso di renderle magnetiche perché abbiano una maggiore stabilità; un lato della pedina è stato quindi dipinto con una pittura magnetica mentre sull'altro è stato applicato un piccolo magnete adesivo. Infine abbiamo colorato le pedine e i vari numeri sopra di esse.